



Penerapan *Cooperative Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Accurate di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Jakarta

Maya Nur Lestari¹, Dwi Kismayanti Respati², Khansha Sindra Irfani³

¹Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, ^{2,3}Dosen Universitas Negeri Jakarta

		Abstract
Received:	10 September 2026	Technological advances demand transformation in the field of education to improve the quality of learning. However, the decline in Indonesia's PISA scores indicates the need for more effective teaching approaches to improve student learning outcomes. This study aims to identify differences in learning outcomes on Accurate before and after the implementation of cooperative learning supported by educational videos. This study employs a quantitative approach with a single group pretest-posttest pre-experimental design. The study participants consisted of 34 11th-grade students majoring in Accounting at SMK Negeri 2 Jakarta, selected through saturation sampling. Data were collected through tests, observations, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive statistics and the Wilcoxon Signed-Rank Test with SPSS version 26 due to the non-normal distribution of the data. The results showed an increase in the average score from 82.06 (pretest) to 88.44 (posttest). The Wilcoxon test yielded a significance value of $0.002 < 0.05$, indicating a significant difference in students learning outcomes before and after the treatment. These findings indicate that cooperative learning supported by educational videos contributes positively to improving students learning outcomes on Accurate.
Revised:	15 September 2026	
Accepted:	01 Oktober 2026	
		Keywords: <i>cooperative learning</i> , educational videos, learning outcomes, Accurate, accounting learning

(*) Corresponding Author:

How to Cite: Lestari, M., Respati, D., & Irfani, K. (2026). Penerapan Cooperative Learning Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Accurate di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(10.A), 103-112. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14404>.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan abad ke-21, pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan semakin masif sehingga menuntut adanya transformasi sistem pendidikan dari segi kurikulum, metode pembelajaran, dan peran pendidik. Tujuan dari transformasi ini untuk membekali dengan kompetensi yang selaras dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia kerja (Fricticarani et al., 2023; Siahaan, 2022). Pembelajaran saat ini mulai diarahkan pada penerapan pendekatan *deep learning* yang menekankan proses pembelajaran yang bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman mendalam (Sari & Arta, 2025). Namun, kondisi yang diharapkan tersebut belum sepenuhnya tercapai dalam praktik pendidikan saat ini. Berdasarkan data *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan skor Indonesia dari tahun 2015 hingga 2022 mengalami tren

penurunan pada seluruh bidang yang mengindikasikan rendahnya kualitas belajar siswa.

Sejalan dengan tuntutan transformasi pendidikan, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) hadir sebagai satuan pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan siswa agar siap memasuki dunia kerja (Kurniawan et al., 2021). Namun, persaingan tenaga kerja yang semakin ketat menuntut SMK untuk terus meningkatkan mutu lulusan agar memiliki kompetensi yang unggul dan daya saing yang tinggi (Sutrisna & Rozak, 2023). Komputer akuntansi adalah salah satu mata pelajaran yang membekali siswa dengan keterampilan mengoperasikan *software* akuntansi. Salah satu *software* akuntansi yang paling banyak digunakan di dunia industri adalah Accurate yang berfungsi untuk mengotomatisasi proses pencatatan transaksi hingga penyusunan laporan keuangan secara digital (Meytha & Delfin, 2024). Dengan demikian, penguasaan Accurate merupakan hal yang esensial bagi siswa SMK jurusan akuntansi agar relevan dengan kebutuhan industri.

Berdasarkan hasil pra-survei yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Jakarta, diperoleh data bahwa rata-rata hasil ulangan harian siswa sebesar 77 dengan persentase ketuntasan belajar hanya 48%. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 78. Temuan ini mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa pada materi Accurate masih perlu ditingkatkan. Belum maksimalnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah pelaksanaan *Teaching Factory* yang memberikan pengalaman praktik nyata kepada siswa melalui penugasan di Bank Mini Terpadu (BMT) dan Koperasi Sekolah. Meskipun program ini berperan penting dalam pengembangan kompetensi siswa, namun pelaksanaannya menyebabkan sebagian siswa memiliki kesempatan yang berbeda dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Faktor lainnya adalah perbedaan kemampuan individu antar siswa karena tidak semua siswa mampu mengejar ketertinggalan materi secara mandiri. Oleh karena itu, perlu adanya model pembelajaran yang lebih fleksibel dan mendukung belajar mandiri agar pemahaman siswa dapat berkembang secara lebih merata.

Cooperative learning adalah model pembelajaran yang mengutamakan kolaborasi antarsiswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar bersama melalui interaksi dengan guru berperan sebagai fasilitator selama pembelajaran (I. Ali, 2021; Ridlwan, 2023). Melalui kolaborasi, model ini mendorong siswa untuk saling membantu agar semua anggota kelompok dapat memahami materi secara merata. Penerapan *cooperative learning* terbukti mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa yang terlihat dari meningkatnya partisipasi, interaksi, hasil tes, dan kinerja tugas kelompok (Prasetyawati, 2021). Selain itu, penelitian Meilany et al. (2023), Sanjata et al. (2022), dan Talib et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *cooperative learning* pada berbagai mata pelajaran berbeda mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara signifikan. Dari beberapa temuan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa model *cooperative learning* berpotensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Keberhasilan penerapan *cooperative learning* perlu didukung oleh media pembelajaran interaktif yang mendorong siswa menguasai materi secara lebih mendalam (Binasti et al., 2025). Salah satu media yang dapat digunakan adalah

video pembelajaran yaitu sarana audio-visual untuk menyampaikan materi dan melatih keterampilan sehingga membantu meningkatkan efektivitas dan kualitas belajar siswa (Risnajayanti et al., 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Islamiyah et al., 2023; Motos et al., 2022). Pada pembelajaran komputer akuntansi, video pembelajaran terbukti memfasilitasi pemahaman prosedur pengoperasian aplikasi secara visual dan sistematis sehingga dapat meningkatkan penguasaan aplikasi komputer akuntansi (Aulia et al., 2023; Ayuni, 2022; Hidayat et al., 2020; Subekti & Siswandari, 2024). Selain itu, penggunaan video pembelajaran dinilai lebih efektif dibandingkan modul cetak karena mampu mengembangkan partisipasi aktif, capaian belajar, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa (Mangesa et al., 2022; Putra et al., 2024; Siregar et al., 2024; Yuansyah, 2023).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar pada berbagai mata pelajaran seperti IPA, kewirausahaan, matematika, dan akuntansi (Anggraeny et al., 2024; Listrianti & Inayah, 2025; Mubarak et al., 2025; Nuriyanti et al., 2023; Ole et al., 2024). Meskipun efektivitas *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar telah terbukti, namun penerapannya pada pembelajaran Accurate di SMK masih sangat terbatas. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian mengenai penerapan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa Accurate.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen tipe *one group pretest posttest*. Desain penelitian *one group pretest posttest* terdiri atas tiga tahap yaitu: 1) *pretest*, 2) *treatment*, 3) *posttest* (Sugiyono, 2021). Tahap *pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi Accurate sebelum *treatment* diberikan. Tahap *treatment* dilaksanakan melalui penerapan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran yang disesuaikan dengan sintaks model *cooperative learning*. Tahap *posttest* dilakukan untuk mengukur hasil belajar Accurate siswa setelah memperoleh *treatment*.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Jakarta pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 34 siswa kelas XI Akuntansi yang terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 29 siswa perempuan. Data penelitian dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui instrumen pilihan ganda. Observasi digunakan untuk menilai keterampilan praktik Accurate berdasarkan tiga kategori, yaitu awal, berkembang, dan cakap. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi hasil belajar siswa, modul ajar, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 (Ramadhani & Bina, 2021). Selanjutnya, pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* apabila data berdistribusi normal dan *Wilcoxon Signed Rank Test* apabila data tidak berdistribusi normal dengan taraf signifikansi 0,05 (Arifin, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan pada tanggal 10, 11, dan 24 Februari 2026 di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Jakarta yang berjumlah 34 siswa. Perlakuan yang diberikan berupa penerapan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran pada pembelajaran Accurate. Hasil belajar siswa dianalisis melalui *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif *Pretest Posttest*

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	34	34
Mean	82.06	88.44
Std. Deviation	11.410	8.774
Minimum	46	65
Maximum	100	100

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata nilai siswa meningkat dari 82,06 pada *pretest* menjadi 88,44 pada *posttest*. Selain itu, nilai minimum juga mengalami peningkatan dari 46 menjadi 65, sedangkan nilai maksimum tetap mencapai 100. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Accurate siswa setelah penerapan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran. Untuk melihat perubahan ketuntasan belajar siswa, maka dilakukan analisis berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Data	Hasil Belajar		Jumlah	Persentase
	Tuntas	Belum Tuntas		
<i>Pretest</i>	24	10	34	71%
<i>Posttest</i>	29	5	34	85%

Hasil ketuntasan belajar menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada *pretest*, sebanyak 24 dari 34 siswa mencapai ketuntasan belajar dengan persentase sebesar 71%, sedangkan pada *posttest* jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 29 siswa atau sebesar 85%. Dengan demikian, terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar sebesar 14% setelah penerapan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Shapiro-Wilk			Kesimpulan
	Statistic	df	Sig.	
<i>Pretest</i>	.908	34	.007	Tidak Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i>	.889	34	.002	Tidak Berdistribusi Normal

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,007 dan *posttest* sebesar 0,002. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga data penelitian tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik

Wilcoxon Signed Rank Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 4. Hasil Ranks Wilcoxon Signed Rank Test

Ranks	N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Negative Ranks</i>	6	12.00	72.00
<i>Positive Ranks</i>	23	15.78	363.00
<i>Ties</i>	5		
Total	34		

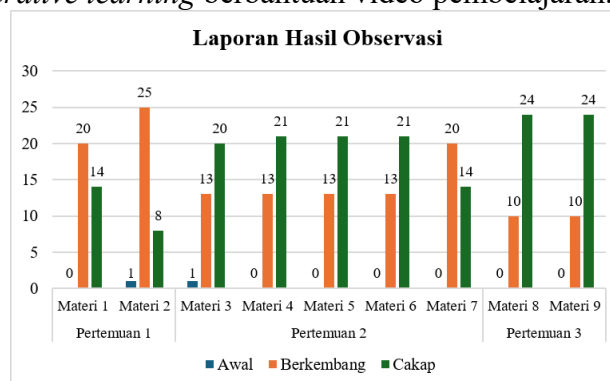
Berdasarkan tabel *ranks* tersebut, terdapat 23 siswa pada kategori *positive ranks* yang menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Sebaliknya, 6 siswa termasuk dalam kategori *negative ranks* yang mengindikasikan penurunan nilai setelah perlakuan, sedangkan 5 siswa berada pada kategori *ties* yaitu tidak mengalami perubahan nilai. Dominasi *positive ranks* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar Accurate setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran.

Statistik	Nilai
Z	-3.158
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Accurate siswa sebelum dan sesudah diterapkannya *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran. Temuan ini didukung dengan dominasi *positive ranks* pada hasil uji Wilcoxon. Dengan demikian, penerapan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Accurate.

Sebagai data pendukung, observasi dilakukan pada setiap pertemuan untuk mengidentifikasi perkembangan keterampilan praktik Accurate siswa selama penerapan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran.



Gambar 1. Hasil Observasi Keterampilan Praktik Accurate

Berdasarkan laporan observasi tersebut, keterampilan praktik Accurate siswa menunjukkan perkembangan yang positif selama proses pembelajaran. Pada pertemuan pertama, sebagian besar siswa berada pada kategori berkembang. Pada pertemuan kedua, jumlah siswa pada kategori cakap mulai meningkat dan kategori berkembang mengalami penurunan. Perkembangan tersebut semakin terlihat pada

pertemuan ketiga, dimana sebagian besar siswa telah berada pada kategori cakap dan tidak terdapat lagi siswa pada kategori awal. Temuan ini menunjukkan bahwa keterampilan praktik Accurate siswa berkembang secara bertahap selama penerapan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar Accurate siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata *pretest* sebesar 82,06 ke *posttest* sebesar 88,44 serta peningkatan persentase ketuntasan belajar sebesar 14%. Selain itu, uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi (sig.) sebesar $0,002 < 0,05$ sehingga menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini membuktikan bahwa perlakuan yang diberikan mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi Accurate.

Peningkatan hasil belajar tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menjadi landasan penelitian ini. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Dalam penelitian ini, penerapan *cooperative learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bertukar informasi, dan saling membantu dalam memahami materi. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman belajar sebelumnya sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih bermakna. Temuan ini mendukung pandangan Piaget dan Vygotsky yang menekankan pentingnya konstruksi pengetahuan secara mandiri dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran.

Selain model pembelajaran yang digunakan, peningkatan hasil belajar juga didukung oleh penggunaan video pembelajaran. Video pembelajaran membantu siswa memahami prosedur penggunaan Accurate secara visual dan sistematis sehingga memudahkan siswa dalam mengikuti setiap tahapan praktik. Penggunaan video pembelajaran memungkinkan siswa mempelajari kembali materi sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing. Kondisi tersebut selaras dengan teori konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dan penggunaan media video mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Ali dan Odja (2025), Firdaus et al. (2026), Handini dan Maf'ulah (2026), Odja et al. (2025), Pangeran et al. (2025), Putri et al. (2025) mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dan media video memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan kolaborasi antarsiswa dan didukung media visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar sehingga berdampak pada peningkatan capaian akademik.

Hasil observasi selama pembelajaran turut memperkuat temuan penelitian. Pada pertemuan awal pembelajaran, sebagian besar siswa masih berada pada kategori berkembang, namun pada pertemuan berikutnya jumlah siswa pada kategori cakap terus meningkat hingga tidak ditemukan lagi siswa pada kategori awal. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami

peningkatan pada aspek kognitif yang tercermin melalui hasil tes, tetapi juga pada keterampilan praktik pengoperasian Accurate. Selain itu, video pembelajaran memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mempelajari kembali materi secara mandiri termasuk bagi siswa yang mengikuti kegiatan Teaching Factory.

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pembelajaran komputer akuntansi materi Accurate di SMK. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya dilakukan pada mata pelajaran umum atau menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini mengkaji penerapan *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran pada pembelajaran Accurate menggunakan desain pre-eksperimen *one group pretest posttest*. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran yang berorientasi pada keterampilan praktik penggunaan perangkat lunak akuntansi sehingga memberikan bukti bahwa kombinasi *cooperative learning* dan video pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta mendukung penguasaan keterampilan praktik siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Accurate sebelum dan sesudah diterapkannya *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 82,06 pada *pretest* menjadi 88,44 pada *posttest*. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Accurate siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran. Selain itu, hasil observasi menunjukkan adanya perkembangan keterampilan praktik Accurate siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, *cooperative learning* berbantuan video pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk mendukung peningkatan hasil belajar pada pembelajaran komputer akuntansi di SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Muftadiin*, 7(1), 247–264.
- Ali, R., & Odja, A. H. (2025). Penerapan Model Kooperatif Terintegrasi Nilai Huyula Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Konsep Fisika. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(2), 167–175. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/mchq0j50>
- Anggraeny, D., Mahmudah, S., & Widajati, W. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning Bermedia Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tunagrahita Ringan dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1133–1140. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1535>
- Arifin, J. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. PT Elex Media Komputindo.
- Aulia, M. R., Hidayat, N., & Zainal, V. Y. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Myob Melalui Media Pembelajaran Interactive Berbasis Video Tutorial Pada Peserta Didik Kelas XII Akuntansi Dan

- Keuangan Lembaga SMK PGRI 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024. *Ekonomia: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 349–356.
- AYUNI, D. D. (2022). *Pengaruh Pemanfaatan Video Tutorial Myob Terhadap Keterampilan Dalam Mengoperasikan Aplikasi Komputer Akuntansi Pada Siswa Kelas XI SMK Tritech Informatika Tahun Ajaran 2021/2022*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Binasti, A., Arjudi, Junaidi, & Sridana, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 41–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10302>
- Firdaus, M. R., Nanda, I., Simatupang, W., & Rifdarmon. (2026). Pengaruh Video Tutorial Gardan (Differential) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Sistem Pemindahan Tenaga. *Ensiklopedia of Journal, Vol 8, No 2 (2026): Vol. 8 No. 2 Edisi 2 Januari 2026*, 134–140. <https://jurnal.ensiklopediaku.org/ojs-2.4.8-3/index.php/ensiklopedia/article/view/3650/pdf>
- Fricticarani, A., Hayati, A., Ramdani, Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Handini, W. P., & Maf'ulah, S. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah HOTS Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 342–351. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/imajiner.v8i2.26380>
- Hidayat, O., Hidayat, S., & Nulhakim, L. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Video Tutorial Myob Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 254–270. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.62870/jtppm.v7i2.10690>
- Islamiyah, A. N., Nuraisyiah, & Idris, H. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media Youtube Terhadap Hasil Pembelajaran Akuntansi Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Pinisi Journal of Education*, 3(3), 1–7.
- Kurniawan, N. A., Hidayah, N., & Rahman, D. H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(3), 334–338. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v6i3.14579>
- Listrianti, F., & Inayah, P. (2025). Penerapan Metode Kooperatif Learning Tipe Think Pair Share pada Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Sumber Bunga. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(3), 2928–2936. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7504>
- Mangesa, R. T., S.Miru, A., & Prasajo, K. (2022). Kajian Penerapan Media Video Tutorial dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2 SE-Articles of Research), 10296–10303. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4040>
- Meilany, A. M., Bunga, M. H. D., & Fransiska, M. A. (2023). Penerapan Model Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SDK Bhaktyarsa Pada Materi Operasi Hitung Campuran Pecahan Melalui Lesson Study. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4),

4061–4065.

- Meytha, S., & Delfin, V. O. (2024). Perbandingan Penginputan Transaksi Secara Manual Menggunakan Accurate pada Laporan Keuangan Input Transaksi Manual dengan Accurate di Laporan Keuangan. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1426–1434. <https://doi.org/https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i2.5412>
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1–17.
- Mubarok, A. M., Gary Ganda Tua Sibarani, C., Zainal, A., & Ramdhansyah. (2025). Penerapan Model Jigsaw Berbantuan Video Tutorial untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 9(1), 82–91. <https://doi.org/10.31851/neraca.v9i1.19375>
- Nuriyanti, W., Nurisman, H., Widiarto, T., Sutina, Fiyanto, A., Kusuma, A. M., Widiyarto, S., Sartono, L. N., Purba, I. S., & Umarella, M. I. S. (2023). Pengaruh Pembelajaran Cooperative dan Platform You Tube Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Pada SMA Alikhlas Kota Bekasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(10), 780–785. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.8035143>
- Odja, A. H., Doung, R., Pikoli, M., Yunus, R., Mohamad, W. M., & Mursalin. (2025). The Effectiveness of Cooperative Learning Integrated with Huyula Values and Variety of Media to Improve Science Mastery in Inclusive Environments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 14(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.15294/jpii.v14i2.24087>
- Ole, M. S. D., Ekowati, C. K., & Samo, D. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divission Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 40–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.35508/fractal.v5i1.15494>
- Pangeran, R., Bialangi, M., Masrianih, Febriani, V. I., Arsy, R. F., & Shamdias, G. B. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X SMA Negeri 5 Palu. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 13(3 SE-Articles), 2170–2176. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v13i3.17621>
- Prasetyawati, V. (2021). Metode Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal EPISTEMA*, 2(2), 90–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ep.v2i2.41275>
- Putra, A., Selviani, D., & Fitria, Y. (2024). Pemanfaatan Media Ajar Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas X SMK S 10 Kota Bengkulu. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 4(3 SE-Original Paper). <https://doi.org/10.33258/joder.v4i3.4764>
- Putri, R. A., Bentri, A., Hidayati, A., & Hakim, R. (2025). Development of Electronic Student Worksheet Based on Cooperative Learning in IPAS Subject for Grade V Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(10 SE-Research Articles), 840–847. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i10.12072>

- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Kencana.
- Ridlwani. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Kooperatif Learning Group Investigation Pada Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 38 Gresik. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 224–234. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/teaching.v3i3.2505>
- Risnajayanti, Usman, Idhayani, N., Esita, Z., Amaludin, R., Salma, S., & Amalia, W. O. S. (2023). Meningkatkan Aktivitas Belajar Anak Melalui Penggunaan Media Video. *Jurnal Smart Paud*, 6(2), 113–121. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36709/jspaud.v6i2.52>
- Sanjata, A. R. M. P., Sardi, A., & Muchtar, J. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya Setting Kooperatif. *AIJES*, 1(2), 118–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.58917/aijes.v1i2.30>
- Sari, A. W., & Arta, D. J. (2025). Implementasi Deep Learning: Suatu Inovasi Pendidikan. *Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.61689/waspada.v13i1.727>
- Siahaan, R. Y. K. P. (2022). Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0. *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (PENDISTRA)*, 5(2), 94–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.54367/pendistra.v5i2.2357>
- Siregar, M. N. N., Rizqi Ilyasa Aghni, Dian Normalitasari Purnama, & Siswanto. (2024). Media Video Tutorial untuk Pembelajaran Praktikum Spreadsheet Akuntansi. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(2 SE-Articles), 70–80. <https://doi.org/10.21009/JPI.072.08>
- Subekti, M. N., & Siswandari. (2024). Pengaruh Media Video dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Spreadsheet. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2531–2544. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6868>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Tindakan* (3rd ed.). Alfabeta.
- Sutrisna, D., & Rozak, D. A. (2023). Core Employability Skills Dan Kompetensi Teknik Siswa Smk Menghadapi Persaingan Global. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan Dan Akuntansi)*, 11(1), 19–28. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/je.v11i1.10151>
- Talib, F., Bouty, A. A., & Yassin, R. M. T. (2023). Penerapan model pembelajaran Tipe jigsaw berbantu video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 3(2), 122–131.
- Yuansyah, Y. (2023). Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas XII AKL 1 Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi. *Gawi: Journal of Action Research*, 3(1 SE-Articles), 1–8. <https://doi.org/10.59329/gawi.v3i1.94>